

La période des questions The Question Period

Gaston St-Pierre

Numéro 51, printemps 2000

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/9603ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Le Centre de diffusion 3D

ISSN


0821-9222 (imprimé)

1923-2551 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

St-Pierre, G. (2000). La période des questions. *Espace Sculpture*, (51), 25–28.



La période des questions *The Question Period*

GASTON ST-PIERRE

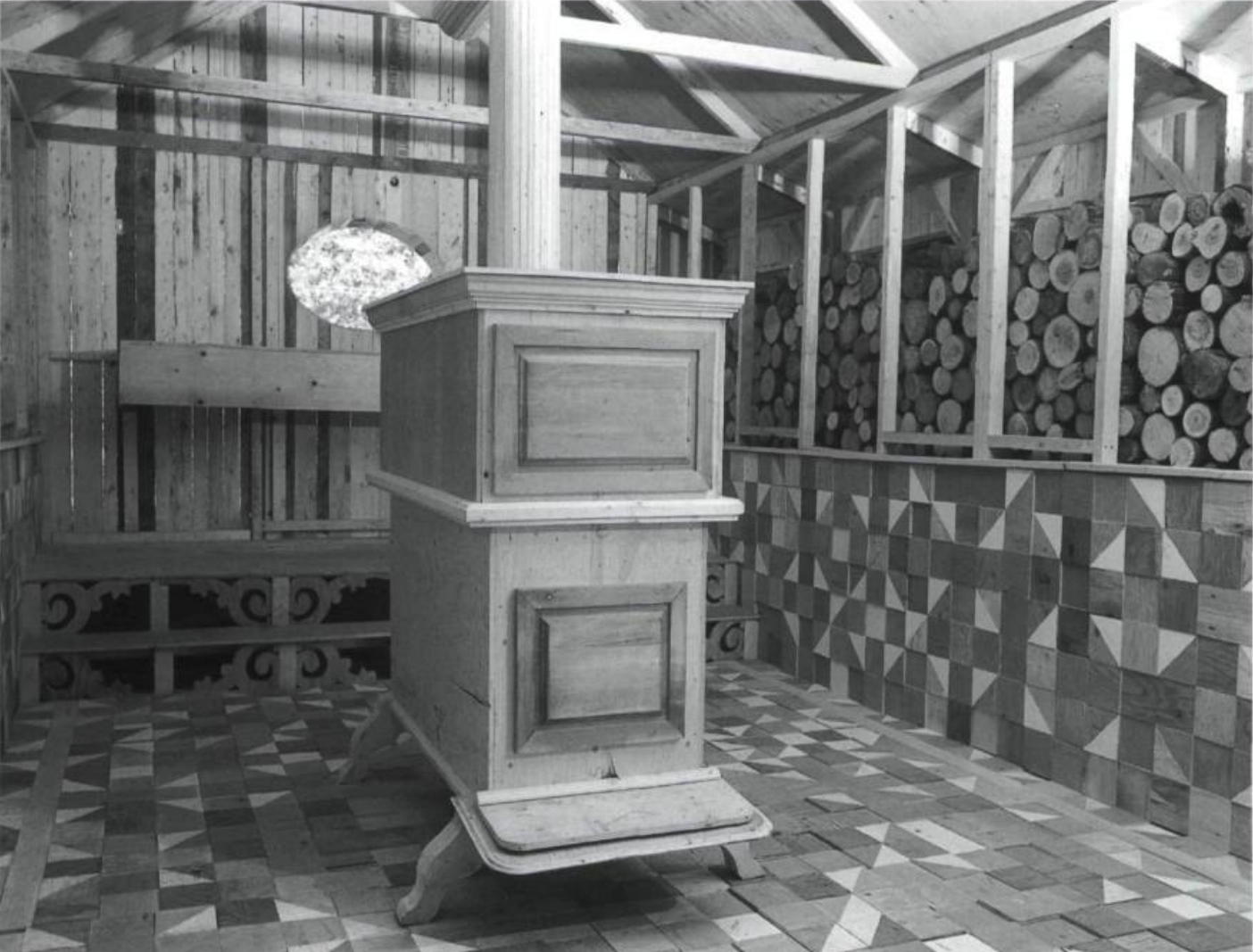
Afin d'esquiver la charge un peu lourde de prendre la parole tout seul et en pensant que parfois il est difficile de faire la transition entre les présentations des participants et l'intervention des auditeurs, j'ai pensé que ma communication pouvait se présenter tout simplement comme une période des questions. Ne voyez pas là une forme d'autoritarisme ou de contrôle abusif que d'avoir préparé les questions à l'avance. De plus, très souvent les revues d'art ne transmettent pas par écrit la période des questions qui, selon moi, a toujours été des plus intéressantes.

Auparavant, je veux vous révéler les résultats d'un sondage que nous avons effectué quelques jours plus tôt. Ce sondage est en fait une simple question que nous avons posée à différentes classes sociales et groupes d'intérêt. Pour faciliter la compréhension du sujet d'étude, nous avons opté pour la grille d'analyse utilisée par le journal *La Presse* pour connaître l'avis de ses lecteurs. C'est généralement une question claire et très directe, qui ne comporte aucune ambiguïté, comme par exemple: êtes-vous pour ou contre que le canadien gagne ce soir?

To avoid the rather serious responsibility of speaking and because it is sometimes difficult to make the transition between the speakers' presentations and the audiences' questions, I thought that my allotted time could be used quite simply as a question period. Please do not regard my having prepared these questions in advance as a form of authoritarianism or excessive control. Moreover, art magazines often do not transcribe the question periods, which I find are always the most interesting.

First, I want to give you the results of a survey that we made a few days ago. The survey consists of a straightforward question that we asked people from various interest groups and classes of society. To make the subject of this study easier to understand, we decided on the type of analysis the newspaper *La Presse* uses to determine their readers' opinions. It is usually a very clear, unambiguous and direct question. An example might be: Are you for or against the *Canadians* winning this evening?

The survey question we asked was: Do you approve of sculpture?



BGL. À peine débuté, le chantier fut encore (*cabanon-3*), 1997. Bois récupéré. 250 x 300 x 600 cm. Photo: Ivan Binet. Courtoisie: L'Œil de Poisson.

Pour notre sondage, la question a donc été de demander aux gens : êtes-vous d'accord avec la sculpture ? Voici les résultats :

- 25 % des répondants ont dit oui, mais à la condition que cela ne soit pas dans leur cour ;
- 30 % ont dit préférer la peinture ;
- 10 % des répondants n'étaient pas d'accord avec le design des trophées remis lors du dernier gala de l'ADISQ ;
- 10 % étaient d'accord en autant que ce soit eux qui soient personnifiés à travers la sculpture (nous avons su après coup que ce pourcentage correspondait à un groupe des politiciens) ;
- 15 % étaient indécis ;
- 5 % ont avoué faire eux-mêmes de la sculpture, mais ils étaient tout de même en désaccord parce qu'ils ne savaient plus comment les entreposer ;
- 4 % disaient qu'ils réalisaient des œuvres en trois dimensions, mais ils ne se concevaient pas pour autant comme des sculpteurs ;
- 1 % (en fait cela correspond à une seule personne), prétend que la sculpture est ce sur quoi on bute quand on prend du recul pour regarder une peinture.

Croyez-vous que la télévision pourra un jour remplacer la sculpture ?
Sans commentaire (une image d'une sculpture de Nam June Paik).

Selon vous, qu'est-ce que la sculpture ?

Bonne question. Je ne voudrais pas revenir à des problématiques liées à la spécificité de la sculpture, ni spéculer sur une possible essence de la forme sculpturale, définie par un vocabulaire intrinsèque tel que la masse, le volume, l'équilibre, la gravité, etc. Nous savons que plusieurs artistes fabriquent ou assemblent des objets en trois dimensions et il y a là une raison, une valeur ajoutée, pourrait-on dire, qui fait en sorte que l'objet concret exprime un effet visuel qu'aucun autre média n'est en mesure de reproduire. Autrefois, on appelait cela un effet de présence ou l'incarnation du vivant dans une masse de pierre. Aujourd'hui, il s'agirait plutôt d'une rhétorique du dédoublement. Si la peinture a été marquée par la théorie de l'imitation, la sculpture est hantée par celle du double. Chaque média se construit autour d'une relation entre son histoire et ses possibilités techniques. Ainsi la photographie semble souvent liée à la mort, à un effet mortuaire ; la peinture fait souvent apparaître l'idée d'une conscience intérieure ou un paysage intérieur ; le cinéma modèle le temps selon un principe de continuité et de rupture ; les nouveaux médias tendent généralement vers une logique de la simulation.

En sculpture, cela commence par le kouros grec qui agissait



Here are the results:

- 25% said yes, but on condition that it was not in their backyard.
- 30% said they preferred paintings.
- 10% said that they did not like the design of the trophies given out at the last ADISQ gala.
- 10% approved of sculpture as long as they were figured in the sculpture (we later found out that this percentage corresponded to a group of politicians).
- 15% were undecided.
- 5% confessed to making sculpture themselves, but they were conflicted even so, because they now had a storage problem.
- 4% said that they made three-dimensional works but that they did not think of themselves as sculptors.
- 1% (one person) believed that sculpture is what one bumps into when one stands back to look at a painting.

Do you think that television may one day replace sculpture?

No comment (an image of a Nam June Paik sculpture).

What do you think sculpture is?

Good question. I do not want to go into the problems of sculpture's specificity, nor speculate on the possible essence of sculptural form defined by an intrinsic vocabulary such as mass, volume, balance, gravity, etc. We know that many artists make or assemble three-dimensional objects, and with good reason. There is an added value, one might say, meaning that the concrete object expresses a visual

comme un double avant même que le guerrier qu'il représentait ne soit tué sur les champs de bataille. Les figurines africaines sont des intermédiaires entre le monde mythique et la vie terrestre. Plus près de nous, une statue de la Sainte Vierge a les pieds usés à force d'être embrassés et l'objet fétiche dans la théorie psychanalytique est encore un bon moyen pour expliquer l'attachement à un objet qui n'est pas seulement une compensation mais aussi un refoulement du désir. Je connais même des gens qui parlent à leur lapin en peluche.

Quel rapport voyez-vous avec la sculpture contemporaine ?

Oui, bien sûr ! Disons d'abord que le ready-made de Marcel Duchamp demeure le paradigme de la sculpture contemporaine, même s'il proposait la négation de la sculpture. Aucune intervention manuelle, pas d'effet de style, bien que je ne le crois pas quand il dit avoir choisi un « objet absolument quelconque ». L'objet ne peut jamais être totalement neutre. L'urinoir de Duchamp reste encore le cas le plus explicite d'un dédoublement : prendre un objet et le mettre tout simplement dans un contexte d'attention esthétique. Après cela, il a été possible de penser plus clairement les possibilités et les limites de l'expression artistique. Plus tard, d'autres paradigmes se sont développés : la similitude entre l'objet du quotidien et la sculpture durant les années quatre-vingt ; l'analogie entre la sculpture et l'architecture chez les minimalistes ; la reconstitution en totalité d'un espace avec l'installation (pensons à Guillaume Bijl). Depuis quelque temps, nous avons la tendance mannequin avec les sculptures de Charles Ray, Robert Gober et Paul McCarthy.

Le dédoublement se présente ici comme une caricature, une exagération burlesque, voire même grossière. On peut imaginer un discours social autour de ces sculptures, une manière de montrer un monde dérisoire où on ne fait plus la différence entre les vices et les vertus. Cependant, j'aimerais insister sur l'effet de présence que provoquent ces sculptures. Nous ne sommes plus dans un rapport de projection/identification selon les modalités de la sculpture traditionnelle, mais dans un décalage momentané entre le vraisemblable et l'invraisemblable, comme si un clown ou une personne complètement dévêtue vous croisait sur la rue. Décontenancé, vous vous exclamez en disant un : « c'est pas vrai ! ». En sculpture, la réception de l'œuvre d'art réside un peu dans cette impression d'étonnement. Toujours sur le mode de la négation, le spectateur dira spontanément devant une sculpture : « il n'a pas fait ça ? ». L'objet concret, la présence physique nous incitent à reconnaître l'existence des choses. On peut faire le tour des sculptures, mais je dirais aussi qu'elles sont incontournables.

La reproduction du réel ou son redoublement s'effectue toujours différemment, ne produisant jamais les mêmes effets.

Prenez les sculptures de Charles Ray, Georges Segal, Stephan Balkenhol, Edmund Alleyn et Duane Hanson. Ceux-ci reprennent chacun à leur façon le corps humain, en le présentant dans des situations quotidiennes, proches de la réalité. Mais cette rhétorique de l'imitation ou ce syndrome du « pareil comme » n'arrive jamais à se réaliser complètement. Balkenhol sculpte ses personnages toujours un peu plus petits que nature, et chez Charles Ray, c'est toujours plus grand. Évidemment, l'échelle des sculptures suscite des impressions différentes ou provoque des réactions opposées. La

effect that no other medium can reproduce. In the past, we called this a presence or living embodiment in the stone. Today, it is a more a matter of a rhetoric of duplication. If painting has been marked by a theory of imitation, that of duplication haunts sculpture. Each medium is constructed through a relationship to its history and technical potential. In this way, photography often seems linked to death, a mortuary effect; painting often creates the appearance of an inner conscience or landscape; cinema models time according to a principle of continuity and rupture; new media generally leans towards a logic of simulation.

In sculpture, this begins with the Greek kouros, which acted as a duplicate even before the warrior it represented was killed on the battlefield. African figurines are intermediaries between the mythical world and life on earth. Closer to home, a statue of the Virgin Mary whose feet are worn away from being touched and kissed and the *fetish object of psychoanalytic theory* are still good ways to explain attachment to an object that is not only a compensation but also a repression of desire. I even know people who talk to their stuffed rabbits.

What is the relationship to contemporary sculpture ?

Of course! Let us say first that Marcel Duchamp's ready-made remains the paradigm of contemporary sculpture, even if it proposed to negate sculpture: no use of the hands, no effect of style, — although I do not believe him when he said he chose "just any object." An object can never be completely neutral. Duchamp's urinal still remains the most explicit case of duplication: take an object and quite simply put it in an aesthetic context. After this, it was possible to think more clearly about the possibilities and limits of artistic expression. Later, other paradigms developed: the similarity between the everyday objet and sculpture during the 1980's; the analogy between minimalist sculpture and architecture; the recreation of a space through installation (think of Guillaume Bijl). For a while we have had the model trend with the sculptures of Charles Ray, Robert Gober and Paul McCarthy.

Duplication is presented here as caricature, ludicrous, even uncouth exaggeration. We can imagine a social discourse about these sculptures, a way of showing a pathetic world in which we can no longer see the difference between virtue and vice. However, I would like to stress the effect of presence that these sculptures provoke. We are no longer in a relationship of projection/identification according to traditional forms of sculpture, but are in a momentary interval between the probable and improbable, as if a clown or a completely naked person crossed you in the street. Disconcerted, you exclaim to yourself: "It's not true!" In sculpture, the reception of an artwork lies to some extent in this impression of surprise. Always in the form of a negation, the viewer in front of a sculpture will spontaneously say: "It did not do that?" The concrete object, the physical presence, incites us to acknowledge the existence of things. We can consider sculpture from all angles, but I would also say that it can not be ignored.

The reproduction of the real or its duplication is always executed differently, never producing the same effects.

Take the sculpture of Charles Ray, George Segal, Stephan Balkenhol, Edmund Alleyn and Duane Hanson. These artists all use the human

James Carl, *The Original Six / Le six original*, 1998. Coroplax. 100 x 150 x 150 cm. Courtesy: Galerie Clark. Photo: Paul Litherland.

petitesse suggère la sympathie, et la grandeur impose le respect ou la gêne. Toutefois, tous les deux présentent leurs personnages de face : ils empruntent cette disposition à la tradition sculpturale des premiers kouros grecs, à l'histoire du monument et à la sculpture naïve. Cela accentue le jeu dialogique des présentations et de l'interpellation, où la sculpture semble dire dans un face à face avec le spectateur : « me voici telle que je le suis et vous ? ». Dans le temps ou dans l'histoire, le traitement plastique de la sculpture se modifie constamment : durant les années soixante-dix, avec Duane Hanson et Edmund Alleyn, il s'agit souvent de ne plus idéaliser la réalité, mais de décrire ses manifestations les plus banales et de montrer le peuple tel qu'il est. Nous sommes loin de la controverse autour de la représentation officielle des personnages publics dans les monuments (faut-il représenter Balzac avec ou sans sa bedaine ?). Les sculptures plus récentes ne présentent plus ce genre de préoccupations. Ce ne sont plus les représentations officielles, ni le plaisir de la caricature, mais le stéréotype de la fonction, comme si une personne se laissait définir uniquement par son apparence extérieure. Cela pourrait être un trait d'époque.

Curieusement, l'adoration du corps et de la beauté physique dans la culture antique se transforme dans sa version moderne en un culte de la personnalité et une obsession autour de la difformité corporelle. Il est possible de comparer continuellement les codes gestuels, les attitudes, les postures entre les cultures anciennes et contemporaines. Prenez le regard un peu fuyant dans la sculpture ancienne qui annonçait l'au-delà, et ce que j'appelle feindre l'indifférence dans le jeu des relations entre l'observé et l'observateur, propre à notre culture contemporaine.

Où mais, quel rapport faites-vous entre la simulation des nouveaux médias et le dédoublement en sculpture ?

Justement, j'aillais y venir. Pensons au groupe BGL qui prend plaisir à refaire en bois sculpté l'exacte copie d'une multitude de téléphones portables. Ce n'est pas seulement un plaisir de la reconstitution (ils ont aussi fait une auto et une salle de spectacle) mais une volonté d'être ostentatoire qui n'est plus de l'ordre de la simulation. Il s'agit plutôt de faire semblant, de créer une situation artificielle propre au simulacre, alors que la simulation dans l'univers du multimédia est de faire plus vrai que le réel, de manière à corriger ou à nettoyer l'imperfection de l'image.

Est-ce que ce n'est pas une forme de suffisance que de revenir encore une fois à une imitation du réel ?

À mesure que la société tend à se dématérialiser ou à se virtualiser, la sculpture s'oriente plutôt vers une matérialisation des idées et surtout vers une concrétisation des idéologies. Je pense surtout à des artistes comme Matt Mullican, Carl Beam, Christian Barré ou Luc Vassord qui créent de faux systèmes d'objets, des modèles d'organisation fictifs, des structures modulaires qui miment une utilisation efficace. Le dédoublement ne s'opère plus comme une appropriation ou un déplacement de l'objet utilitaire, mais par une reprise ironique de l'objectif d'une rentabilisation de l'objet. C'est comme si l'objet revêtait déjà son image publicitaire ou qu'il servait de prototype à une promotion mercantile. Il ne suffit plus de mettre en scène un moniteur de télévision pour rendre compte de la réalité de notre environnement médiatique. ■

body in their own way, in everyday situations, close to reality. But this rhetoric of imitation, or syndrome of "the same as", is never completely produced. Balkenhol always sculpts people a little smaller than life, while Charles Ray always sculpts them larger. Of course, the scale of the sculpture creates various impressions or provokes conflicting reactions. Smallness may suggest sympathy and largeness respect or discomfort. However, both these artists present their figures frontally, borrowing this placement from the sculptural tradition of the first Greek kouros, from the history of the monument and from naïve sculpture. This emphasizes the dialogical game of presentation and questioning, in which sculpture, face to face with the viewer, seems to say: "I am like this, and how about you?" Throughout history, the plastic treatment of sculpture has constantly changed: during the 1970's, Duane Hanson and Edmund Alleyn, chose not to idealize reality, but rather to describe life's most banal events and show people as they really are. We are far removed from the controversy concerning official representation of public figures on monuments (should Balzac be represented with his fat belly or not?). Recent sculpture no longer presents this kind of problem. It is no longer a question of official representations, nor of the pleasure of caricature, but of the stereotype of the function, as if people are defined only by their outward appearance. This could be a feature of the period.

Curiously, the idolizing of the body and physical beauty of antiquity has been transformed in its modern version into a cult of the personality and an obsession with body deformity. It is possible to methodically compare the gestural codes, attitudes, and postures of ancient and contemporary culture. Take the slightly evasive look of ancient sculpture that heralded the beyond and what I call the feigning indifference in the game of relationships between the observed and observer which is characteristic of our contemporary culture.

Yes, but what relationship do you make between the simulation of new media and duplication in sculpture.

Precisely, I was coming to that. Think of the BGL groupe who take pleasure in making exact copies in wood of a vast number of cellular phones. This is not only a pleasure of reconstruction (they also made a car and a theatre), but a desire to be ostentatious, which is no longer a simulation. Instead, it is about pretending and creating an artificial situation typical of mockery, while simulation in the world of multimedia is about making something more real than reality, a way of correcting or cleaning up imperfections in the image.

Is it not a form of self-importance to return again to the imitation of reality?

As society tends to become dematerialized or virtualized, sculpture is directed instead toward a materialization of ideas, and particularly toward the realization of ideologies. I am thinking especially of artists like Matt Mullican, Carl Beam, Christian Barré or Luc Vassord who create false systems of objects, fictive organization models and modular structures that mime efficient use. The duplication no longer acts as an appropriation or displacement of a utilitarian object, but as an ironic return to the objective of marketing an object. It is as if the object has already assumed its publicity image or has served as the prototype for a mercenary promotion. It is no longer enough to present a television monitor to account for the reality of our media environment. ■

TRANSLATION JANET LOGAN